# GRAND PRIX

Les caractéristiques de jeu décrites dans la documentation peuvent varier sur certains ordinateurs.

Copyright de Jeu © Geoff Crammond

Copyright du Manuel © MicroProse Software 1991

Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire GL8 8DA
Tél: 0666 504326 - Fax: 0666 504331

***Quitter***

# CREDITS

| | | |
|---|---|---|
| **Conception de Jeu et Programmation de** | | Geoff Crammond |
| **Topographie du Circuit de** | | Norman Surplus |
| **Programmation supplémentaire de** | | Pete Cooke |
| **Graphismes et Animations Bitmap de** | | Mark Scott |
| **Musique de** | | Dave Lowe |
| **Effets Sonores de** | | Ten Pin Alley |
| **Tests de Qualité de** | | Andrew Luckett |
| | | Steve Perry |
| | | Pete Moreland |
| **Design d'Intro de** | | Jim Bambra |
| **Produit et Dirigé par** | | Steve Perry |
| | Assisté de | Martin Moth |
| **Publié par** | | Paul Hibbard |
| | Assisté de | Pete Moreland pour MicroProse Ltd |
| **Manuel écrit par** | | Alkis Alkiviades |
| **Illustrations de** | | Artistix |
| | | Tel: 0705 252125 |
| **Conception du Manuel** | | Joanna Smith |
| **Emballage** | | Julie Burness |
| **Photographie par** | | John Townsend |

**Avec tous nos remerciements à Footwork Grand Prix International et Honda UK.**

# TABLE DES MATIERES


| | |
|---|---|
| Introduction | 5 |
| Les différents documents | 6 |
| Vue d'ensemble | 7 |
| Leçon de conduite rapide | 10 |
| Contrôle Joystick | 11 |
| Contrôle clavier | 12 |
| Un tour de Monza pour Novices | 13 |
| Contrôle de vos freins | 17 |
| Contrôle de la boîte de vitesses | 17 |
| Retourner aux Stands | 19 |
| Essais chronométrés/Session de qualification | 20 |
| Course Hors-Championnat | 21 |
| Guide rapide pour gagner le Championnat du Monde | 22 |
| Contrôle de la voiture de Formule Un | 24 |
| Méthodes de contrôle | 25 |
| Son | 26 |
| Les commandes de conduite de base | 26 |
| Commandes du Cockpit | 28 |
| Le Cockpit | 29 |
| Affichage digitaux | 35 |
| Les Stands | 38 |
| Résumé | 39 |
| Options de préparation de la voiture | 40 |
| Tableau d'analyse des problèmes mécaniques | 44 |

Vues de caméra et répétitions de séquences 46
Vues du bord de la piste 47
Vue "Chase" (poursuite) 47
Vue "Reverse Chase" (poursuite inversée) 47
Vue d'une autre voiture 48
Mode Replay (répétition) 48
Mode Replay pour une action éloignée 49
Mode Démo 49

Conditions météorologiques, Accidents et Discipline 50

Le Menu Principal 53
Sélection du pilote et de l'écurie 53
Chargements/Sauvegarde d'un jeu 54
Options de préparation 55
Essais sur circuits 57
Cours de Grand Prix Hors-Championnat 58
Saison de Championnat du Grand Prix 60
Rétrospective de l'histoire du Championnat 62

Mode multi-joueurs 63

# INTRODUCTION

Vous avez regardé la saison du Grand Prix de Formule 1 à la télévision. Vous avez suivi le Championnat et la compétition entre les vingt-quatre plus grands pilotes du monde. Vous avez lu les comptes-rendus sportifs, les articles des magazines, vous avez vu des images de train de vie prestigieux dans la presse à sensation. Mais savez-vous ce que c'est que d'attacher sa ceinture dans le cockpit éclatant, de revêtir le casque aux couleurs vives et d'attendre sur la grille de départ jusqu'à ce que le feu vert vous propulse dans les seize courses de la saison du Grand Prix ? A présent, vous pouvez empoigner le volant pour le défi ultime à vos talents de pilote !

Micropose Formula One Grand Prix ne laisse aucune place à l'à-peu près. Le légendaire Geoff Crammond, célèbre pour "Revs" et "Stunt Car Racer", a conçu une simulation qui vous met directement à la place du pilote. Cependant, la simulation ne concerne pas uniquement les courses, elle tente aussi de montrer les décisions complexes devant être prises par les équipes lors de la préparation d'une voiture pour un circuit particulier. Votre voiture peut-elle supporter une augmentation des ailes ? Devriez-vous réajuster les rapports de vitesses ?

Et le Pilote Novice, qui n'a jamais vraiment piloté de voiture ? Nous avons inclus une Première Leçon pour Débutant, qui guide le Novice sur plusieurs tours du célèbre circuit de Monza.

Contrairement à la plupart des jeux de course automobile, MicroPose Formula One Grand Prix montre les sites des 16 circuits originaux, avec de nombreux détails. Si vous avez le temps, vous pourrez admirer le yacht dans le port de Monaco ou le Dôme de la ville de Mexico !

# LES DIFFERENTS DOCUMENTS

**CE MANUEL** comprend une leçon de conduite rapide pour débutants, des diagrammes des circuits, des instructions détaillées du fonctionnement et de l'histoire du Grand Prix de Formule 1 moderne. Il s'applique à tous les systèmes d'ordinateur.

**LE SUPPLEMENT TECHNIQUE** vous donne des instructions spécifiques sur le chargement et/ou l'installation de la simulation sur votre ordinateur. Il contient également une référence complète de tous les graphismes et de toutes les touches utilisés dans le jeu.

**LA CARTE DE REFERENCE CLAVIER** donne en un coup d'oeil les fonctions de toutes les touches utilisées dans le jeu. Conçue pour être posée près de votre écran d'ordinateur.

# VUE D'ENSEMBLE

MicroProse Formula One Grand Prix est une simulation complète de toute la Saison du Championnat. A la fin des 16 courses, il y a deux trophées à gagner : le Championnat des Pilotes et celui des Constructeurs.

C'est toujours difficile de gagner, ne serait-ce qu'une seule course de Grand-Prix ; et au niveau le plus élevé, vous vous rendrez compte que c'est extrêmement difficile. Cependant, pour les pilotes moins expérimentés, nous avons inclus 5 niveaux de difficulté avec 6 aides de conduite importantes, qui, une fois activées, vous permettront de piloter la voiture en toute liberté sur une ligne idéale préétablie. Vous pouvez même choisir de redistribuer les performances au volant de tous les autres pilotes.

Vous pouvez gagner le Championnat au niveau de difficulté le plus faible mais ce n'est qu'au niveau le plus élevé que vous recevrez la consécration suprême.

**Les principaux éléments de la simulation sont :**

***Leçon Rapide de Pilotage***

Il s'agit d'un petit tour sur le circuit de Monza pour les Novices. C'est le meilleur moyen de s'habituer à piloter la voiture de Formule 1 et de se familiariser avec le circuit.

***Cockpit et Commandes de Voiture***

Essayez d'apprendre et de comprendre toutes les commandes du cockpit jusqu'à ce qu'elles n'aient plus de secret pour vous. Habituez-vous à regarder dans les deux rétroviseurs et à être attentif à ce qui se passe derrière vous.

***Préparation de la voiture***

Vous devez savoir comment votre voiture se comporte sur chaque circuit avec des réglages différents d'ailes, de pneus, de freins et de vitesses. N'ayez pas peur de faire des expériences ! A mesure que vous vous améliorerez et affinerez vos talents de pilotage, vous vous rendrez compte de l'importance de choses telles qu'une bonne pression descendante des ailes.

***Rentrer aux stands***

Il est essentiel de savoir où se trouvent les Stands sur chaque circuit et d'être capable d'y aller et d'en sortir rapidement et sans se tromper.

***Essais sur Circuits***

Servez-vous de ces sessions pour essayer les différents réglages de voiture, vous entraîner aux différents styles de pilotage et vous familiariser à tous les circuits. Vous êtes seul sur le circuit, il n'y a donc pas le stress d'être le plus rapide. Essayez de vous faire une idée de ce que serait un bon temps de tour pour chaque circuit.

***Essais libres***

Familiarisez-vous avec les performances des autres voitures et la stratégie qu'elles utilisent pour les dépassements. Ces essais servent à préparer votre voiture avant les essais de qualification et vous aurez un avant-goût de ce que peut donner un circuit avec d'autres voitures lancées à pleins gaz.

***Problèmes avec votre voiture***

Cela vous donne la possibilité d'observer la manière dont se comporte votre automobile sur le circuit. Vous serez orienté vers des solutions possibles.

***Essais de Qualification/Chronométrés***

Essayez de bien vous placer sur la grille de départ. C'est à ce moment-là que la tension sera la plus forte. Tenez compte de la durée de vie limitée des pneus de qualification.

***Essais d'avant-course***

C'est votre dernière chance d'essayer et de modifier les réglages choisis avant la course.

### *Course Hors-Championnat*

Mesurez-vous à tous les autres pilotes et mettez les gaz pour gagner une course complète de Grand Prix. Apprenez à faire un bon départ au feu vert. Surveillez le déroulement de la course. Evitez les collisions car elles rendront la voiture plus difficile à conduire et moins performante.

### *Arrêts aux Stands pendant une Course*

Entraînez-vous à rentrer aux Stands rapidement et efficacement pour un changement de pneu chronométré et à rejoindre le circuit aussitôt après.

### *La Saison Complète de F1*

Si vous réussissez avec compétence toutes les épreuves décrites ci-avant, vous êtes prêt à entreprendre une saison complète au niveau de votre choix. Pourrez-vous survivre à seize courses difficiles ?

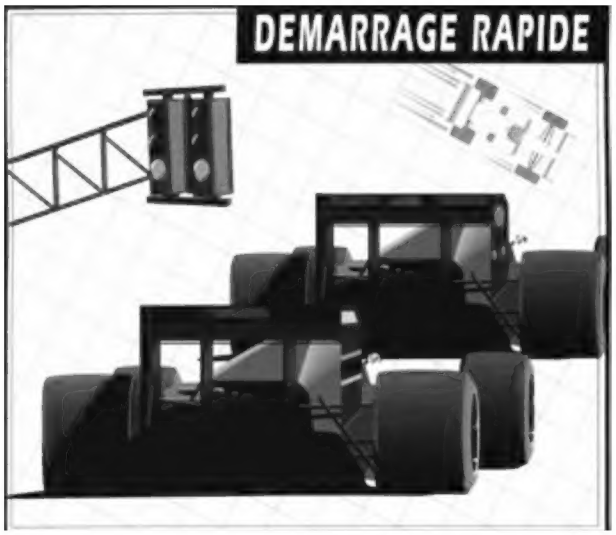
### *Championnats de fin de saison*

Le classement final du Championnat des Pilotes et des Constructeurs.

### *Le Manuel*

Pour plus de renseignements sur les équipes participant au Grand Prix, les circuits, les conseils de conduite et l'ambiance générale du Grand Prix.

# DEMARRAGE RAPIDE



# LECON DE CONDUITE RAPIDE

## CONTROLE JOYSTICK/CLAVIER

Ce manuel fera référence à l'Accélérateur, au Frein, au Changement de Vitesses et à la Direction. Vous pourrez contrôler ces fonctions à l'aide du clavier et du joystick. La touche K sert à permuter mode Clavier/mode Joystick. La simulation est initialement en mode Joystick car c'est la méthode recommandée.

Si vous avez un Joystick connecté à votre ordinateur, reportez-vous au diagramme 1 ci-contre.

**Joystick = Contrôleur.**
**Bouton Feu = Sélecteur.**

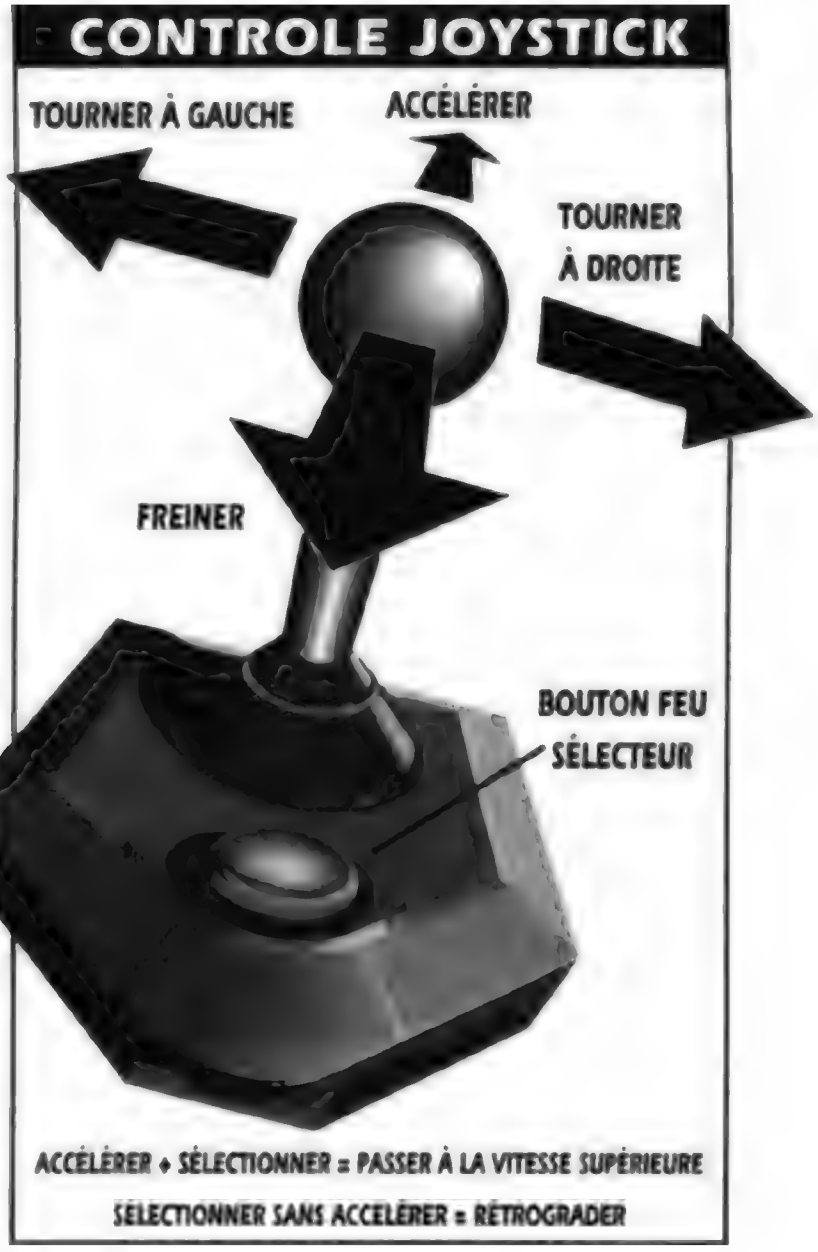



**Diagramme 1**

Si vous utilisez le clavier, reportez vous au diagramme 2 ci-dessous.

**A/Z = Contrôleur - Accélérer/Freiner**

**</> = Contrôleur - Tourner à Gauche/Tourner à Droite**

**Barre d'espacement = Sélecteur**

Cette simulation ne fonctionne pas avec le contrôle-souris, sauf pendant la sélection des menus. Les touches directionnelles du clavier peuvent également être utilisées pour mettre en évidence les options de menu.

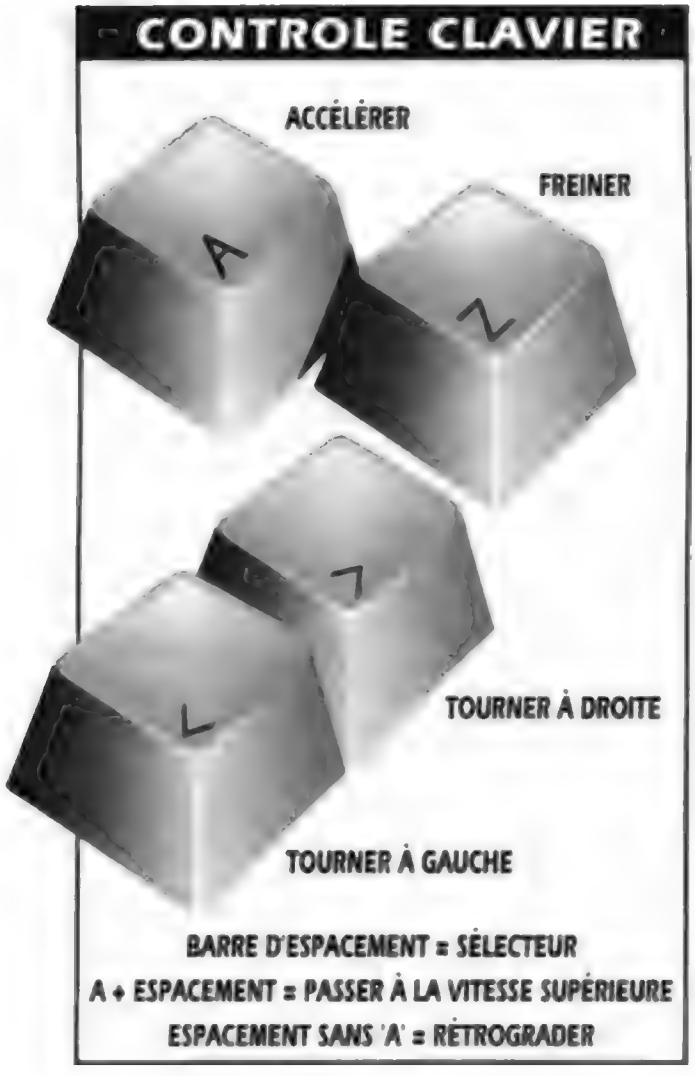



**Diagramme 2.**

## UN TOUR DE MONZA POUR NOVICES

### *Chargement*

Installez et/ou chargez la simulation comme expliqué dans le Supplément Technique et suivez tous les prompts à l'écran jusqu'à ce que le Menu Principal (Main Menu) apparaisse.

Choisissez **Race Set-Up Options** (Options de Préparation de Course). Trouvez **Race Distance** (Distance de Course) et diminuez le nombre à **10 %**. Trouvez Level of Difficulty (Niveau de difficulté) et Sélectionnez **Rookie** (Novice). Retournez au **Menu Principal**.

Mettez en évidence le Menu **Driver Select** (Sélection de Pilote).

Sélectionnez un pilote. Si vous le souhaitez, vous pouvez effacer le nom en utilisant la touche de retour arrière et taper votre propre nom à la place. Appuyez à nouveau sur le Sélecteur. Puis sélectionnez "Driver Selection Complete" (Sélection de pilote terminée).

Mettez en évidence **Practise any Circuit** (Essais sur Circuit) avec votre Contrôleur et appuyez sur le Sélecteur.

Mettez en évidence le Menu **Circuit Select** (Sélection de Circuit).

Sélectionnez **Monza**. Vous obtiendrez une vue du circuit. Choisissez **Info**. Cela vous donnera les Records de Tour ainsi que la Distance. Sélectionnez **OK**.

Vous vous retrouverez alors dans les **Stands** de Monza, en Italie.

Regardez les commandes du cockpit. Accélérez avec le Contrôleur et écoutez le bruit du moteur.

Appuyez sur les touches de Fonction **F1, F2, F3, F4, F5** et vérifiez que 5 des 6 symboles du tableau de bord sont allumés. Chaque touche de fonction active une aide de conduite pour vous aider à contrôler votre voiture. N'appuyez pas sur la touche de Fonction F6.

Vous n'avez pas besoin de vous inquiéter du changement de vitesses ou du freinage. Vous pouvez avoir un accident si vous vous écartez de la trajectoire de course mais votre voiture ne sera pas endommagée par les "collisions". Si vous faites un dérapage, la voiture se rétablira d'elle-même, après s'être immobilisée. Elle se mettra dans la bonne direction pour continuer la course.

Reportez-vous à la page 90 du manuel. Vous verrez un diagramme du circuit de Monza. Chercher la ligne de Départ (Start) puis suivez le circuit du doigt jusqu'à la ligne d'Arrivée (Finish). Marquez le manuel à cette page.

Monza est un excellent circuit d'entraînement. Il est rapide, avec quelques bons virages qui vous habituent à un bon rythme de conduite. Il est également entouré de nombreux espaces libres, ce qui vous permet de sortir de la piste sans percuter de murs en béton.

Vous êtes encore aux Stands, sur le cric. Appuyez sur le Sélecteur, puis, lorsque votre voiture a été abaissée, accélérez avec votre Contrôleur. Vous commencerez à avancer. Sinon, vérifiez que vous avez bien appuyé sur la Touche de Fonction F2 et que le symbole est allumé sur le tableau de bord.

Lorsque vous quitterez le stand, vous arriverez sur le circuit en suivant la ligne jaune pointillée. Une fois sur le circuit, la ligne jaune disparaîtra et vous verrez une longue ligne blanche pointillée ; comme celle qui sépare les deux côtés d'une route normale. Essayez d'aligner le milieu du volant sur la ligne pointillée tandis que vous faites le tour du circuit. C'est la meilleure ligne de conduite : la trajectoire idéale pour pouvoir prendre les virages à la plus grande vitesse possible.

Le premier virage de Monza tourne à gauche puis rapidement à droite, puis à nouveau à gauche et à droite. C'est une double chicane appelée Variante Goodyear.

Si vous utilisez un joystick, appuyez sur la barre d'espacement pour interrompre la simulation. Sinon, appuyez sur P.

Trouvez la Variante Goodyear sur la carte de votre manuel et étudiez également le virage suivant : la Curva Grande.

Maintenant, appuyez à nouveau sur la touche pause pour reprendre le jeu.

Vous devriez maintenant voir un panneau blanc avec une flèche noire orientée vers la gauche. Puis des panneaux comptant à rebours : **200** et **100**.

Ces nombres vous indiquent le nombre de mètres qui restent avant d'arriver au virage à gauche.

Faites attention dans la chicane. Essayez de suivre la ligne pointillée, même si elle semble parfois loin du centre de la piste.

Continuez sur la courte ligne droite et prenez le long virage à droite Curva Grande. Vous vous rendrez compte que vous pouvez aller assez vite dans ce virage.

Juste après le pont bleu vous verrez un autre panneau vous prévenant d'un virage à droite. Appuyez sur la touche pause pour interrompre le jeu et jeter un coup d'oeil sur la carte du manuel.

C'est la Curva della Roggia : une autre chicane.

Regardez les trois virages suivants sur votre carte. Essayez d'imaginer la vue que vous en aurez de votre cockpit.

Appuyez sur la touche pause pour continuer.

Prenez la chicane puis faites attention dans les deux virages à droite. Vous aurez ensuite une longue descente en ligne droite.

Accélérez sur la ligne droite.

Prenez le temps de jeter un coup d'oeil sur l'indicateur de vitesse rouge situé à droite du volant, car la voiture change de vitesses automatiquement. Ecoutez le bruit du moteur et regardez la bande de puissance rouge monter et descendre sur le compteur d'accélération.

A la fin de la ligne droite se trouve une chicane inhabituelle, appelée Variante Ascari.

Interrompez à nouveau la simulation et étudiez la chicane sur la carte. Essayez de mémoriser la forme de tous les virages, puis reprenez le jeu et essayez de franchir la série de virages.

Petit à petit, vous vous rendrez compte que mieux vous savez aborder les virages et plus il vous sera facile de les franchir à la bonne vitesse.

Accélérez le long de la ligne droite et regardez s'il y a passage automatique en 6ème vitesse avant que les freins automatiques ne vous ralentissent pour la Curva Parabolica. Ne vous inquiétez pas si cela n'a pas lieu. Essayez d'accélérer dans le virage.

En sortant du virage, vous verrez deux tribunes, les stands et une ligne jaune pointillée qui marque l'entrée aux stands. Continuez à suivre la ligne blanche pointillée.

Vous êtes maintenant dans la dernière ligne droite.

Vous verrez alors la Grille de Départ, les 26 emplacements où sont placées les voitures avant le départ de la Course, et une ligne blanche continue et épaisse en travers de la piste, marquant la fin d'un tour.

Franchissez cette ligne (la ligne de départ/d'arrivée). C'est la fin du premier tour, mais vous n'aurez pas de temps de tour tant que vous n'aurez pas fait un tour complet partant de la ligne de Départ/Arrivée.

Continuez et faites un autre tour. Essayez de vous souvenir des virages et des lignes droites. Jetez de temps en temps un coup d'oeil à la carte. Lorsque vous aurez terminé le tour, on vous donnera un temps de tour. Essayez un autre tour. Essayez d'aller plus vite !

## CONTROLE DE VOS FREINS

Lorsque ce circuit ne vous fait plus peur, appuyez sur la **touche de Fonction F1**. Vérifiez que le premier symbole n'est plus allumé. Maintenant, vous devrez contrôler vos freins par vous même.

Les freins sont commandés par votre Contrôleur. Observez les diagrammes du début de cette section. Cette fois, c'est vous qui allez contrôler le freinage dans les mêmes virages.

Lancez-vous dans un nouveau tour de Monza. Vous sentirez la différence ! Essayez d'utiliser les freins au bon moment.

## CONTROLE DE LA BOITE DE VITESSES

Arrêtez-vous sur une section en ligne droite du circuit.

A présent, vous êtes bien habitué à l'utilisation des freins. Appuyez une fois sur la **Touche de Fonction F2**, puis appuyez sur la **Touche de Fonction F6**. Ce procédé annulera le Changement de Vitesses Automatique et activera l'Indicateur de Vitesse Idéale. Le symbole "portail" devrait disparaître et un indicateur bleu apparaîtra juste au-dessous de l'indicateur de vitesse rouge. Dorénavant, vous serez responsable de tous les changements de vitesses, mais lorsque vous verrez un nombre affiché dans le cercle bleu, ce sera la vitesse suggérée pour le prochain virage.

Vérifiez la méthode de changement de vitesses (reportez-vous aux diagrammes de la Leçon Rapide). Entraînez-vous à changer de vitesses et à surveiller l'indicateur de vitesse rouge. Essayez d'obtenir N sur l'indicateur. Lorsque vous êtes au point mort (Neutral), Accélérez. Le moteur devrait s'emballer et émettre un son aigu. L'indicateur rouge devrait monter sur le compteur arrondi r.p.m. N'ayez pas peur d'endommager le moteur.

Appuyez sur l'accélérateur jusqu'à ce que la bande rouge arrive près de la marque 11. Puis appuyez sur le Sélecteur pour changer de vitesses et maintenez-le enfoncé.

Vous devriez être passé en 1ère vitesse ; ceci est indiqué par le 1 sur l'indicateur de changement de vitesses. (Si ce n'est pas le cas, votre Contrôleur n'était sans doute pas poussé vers l'avant lorsque vous avez appuyé sur le Sélecteur. Essayez à nouveau). Vous n'avancez pas parce que l'embrayage est enclenché (le Sélecteur est maintenu enfoncé).

Maintenant, le Contrôleur étant toujours poussé vers l'avant, relâchez le Sélecteur !

Vous commencez à avancer. Ecoutez le changement de ton dans le bruit du moteur. L'indicateur mph devrait indiquer la vitesse à laquelle vous allez.

Accélérez à nouveau et regardez la bande de puissance rouge monter jusqu'à 12 environ sur le cadran. Changez alors de vitesses comme précédemment. L'indicateur indiquera maintenant 2.

Essayez d'aller jusqu'à la quatrième vitesse au moins.

Puis, essayez de rétrograder pour prendre un virage, en tenant compte de l'indicateur de vitesse suggérée (le nombre dans le cercle bleu). Remarque : il n'est pas nécessaire de freiner lorsque vous rétrogradez.

Il est difficile de maîtriser les changements de vitesses même si vous êtes un pilote chevronné. Cependant, essayez de vous entraîner à passer les vitesses. Vous avez six vitesses avant, le Point Mort, la Direction Assistée (vous pouvez uniquement rétrograder dans cette vitesse) et la Marche Arrière.

Lorsque vous êtes en Marche Arrière, **R** (Reverse) apparaît sur l'indicateur de vitesse. Accélérez avec le Contrôleur pour reculer, exactement comme avec une voiture normale.

## RETOURNER AUX STANDS

Lorsque vous pensez bien connaître le circuit de Monza et les commandes de base de la voiture, entraînez-vous à retourner aux **Stands**. Toutes les réparations ont lieu dans les Stands, et c'est là que les pneus sont changés.

Vous avez certainement remarqué la **Ligne Jaune Pointillée** juste avant la ligne droite de la tribune principale. C'est la ligne conduisant au **Couloir des Stands**.

Faites un circuit complet, pendant lequel vous pouvez appuyer sur "Return", à n'importe quel moment, pour informer votre équipe de vos intentions de vous arrêter. Vous verrez le signal des stands s'allumer en jaune sur votre tableau de bord. Ceci vous permettra de vous engager dans le couloir des stands lorsque vous verrez la ligne pointillée. Engagez-vous doucement dans le **Couloir des Stands**. Vous verrez plusieurs membres de l'équipe des stands qui attendent. Tout en continuant à avancer, dirigez-vous vers les Stands. Le programme vous dirigera vers le bon stand mais vous devrez vous arrêter au niveau de l'homme se trouvant directement devant vous.

La voiture sera mise sur le cric et un panneau sera placé devant la voiture, vous disant de garder le pied sur le frein. Une sélection de pneus apparaîtra sur l'affichage digital mais ne vous inquiétez pas de cela maintenant. Appuyez sur le Sélecteur pour faire redescendre la voiture. Vous pouvez maintenant sortir des Stands. Faufilez-vous dans le Couloir des Stands, puis rejoignez prudemment le circuit.

## ESSAIS CHRONOMETRES/SESSION DE QUALIFICATION

Appuyez sur **ESC** pour retourner au **Menu Principal**. Choisissez **Non-Championship Race** (Course Hors-Championnat) puis Qualifying/Timed Practice (Essais Chronométrés/de Qualification). Vous vous retrouverez dans les Stands, sur le cric, mais cette fois, un écran apparaîtra devant votre voiture. La liste des pilotes de la session de Qualification sera affichée, y compris vous-même (en évidence). Vous verrez également l'affichage des différents choix de Pneus A B C D Q W.

Vous devez choisir Q. Entraînez-vous cependant à déplacer le Contrôleur à gauche et à droite pour voir l'effet produit. Puis, revenez à Q. Vous serez équipé de Pneus de Qualification, bons pour environ trois tours rapides. Vous avez quatre jeux de pneus pour cette session mais vous pouvez utiliser d'autres pneus si vous le souhaitez.

Vous êtes encore au niveau Novice. Si vous voulez utiliser les Vitesses Automatiques, le Frein Automatique ou toute autre Aide de conduite, vous en avez le droit.

Appuyez sur le Sélecteur. L'écran sera enlevé et votre voiture sera redescendue du cric.

Sortez des Stands pour rejoindre le circuit et faites un tour complet. Vous ne serez chronométré qu'après avoir franchi la Ligne de Départ/Arrivée. Vous verrez alors le chronomètre de votre voiture se déclencher. Faites alors un tour de circuit et votre temps de tour sera affiché lorsque vous passez la ligne. Vous devez retourner aux Stands maintenant, mais si vous avez été retenu par une raison quelconque, il se peut que vos pneus tiennent pendant un autre tour rapide. Mais n'y allez pas trop fort, à moins que vous ne vouliez savoir ce que c'est de rouler sur des pneus lisses.

Allez à votre stand, attendez que votre voiture soit mise sur le cric. L'écran devrait réapparaître devant vous avec les différents temps des autres pilotes dans la session d'Essais Chronométrés. La session peut durer jusqu'à deux heures. Pour accélérer le temps, Accélérez avec le Contrôleur. Les temps des autres pilotes apparaîtront alors très brièvement.

Si vous voulez tentez de battre un temps particulièrement rapide, Accélérez à nouveau avec le Contrôleur pour désactiver la fonction Temps Accéléré, puis rejoignez normalement le circuit. Si vous voulez quitter la session, appuyez sur ESC. Cependant, vous ne pouvez quitter la session avant que les pilotes non sélectionnés n'aient tous fait au moins un tour complet en temps accéléré.

Lorsque la session de Qualification est terminée, vous verrez les résultats. Sélectionnez "Continue" et vous aurez l'option Pre-Race Practice Session (Session d'Essais d'Avant-Course). Ne la sélectionnez pas. Allez directement à la course.

## COURSE HORS-CHAMPIONNAT

Vous vous retrouverez sur la Grille de Départ à Monza avec 25 autres voitures. Si vous avez réussi un temps de tour correct, vous serez placé en fonction de la performance des autres pilotes. Si vous n'avez pas eu de temps, si vous avez fait un mauvais temps, ou si vous êtes passé directement à ce niveau, vous serez placé à l'arrière de la grille de départ.

Où que vous soyez, vous verrez le portique de départ, avec une rangée de 3 feux rouges et une rangée de 3 feux verts. Aucun ne devrait être allumé.

Attendez que les feux rouges s'allument. C'est un avertissement que le départ aura lieu dans 4 à 7 secondes. Maintenez la pédale d'embrayage enfoncée en première (cf précédemment).

Lorsque les feux verts s'allument, accélérez !

Essayez d'éviter les ennuis au premier virage, le temps que les voitures commencent à prendre leurs positions.

Faites le nombre de tours de circuit indiqué sur l'affichage, mais surveillez l'indicateur de Stands (en bas à droite du cockpit). S'il passe au jaune, c'est pour vous prévenir par radio que vous devez aller aux Stands pour changer de pneus ou faire les réparations nécessaires.

Passez aux Stands dès que possible, car votre performance diminuera si vous ne changez pas de pneus. Le changement de pneus sera chronométré ! Si vous ne désirez pas rentrer aux Stands, informez votre Ecurie en appuyant sur "Return", ce qui annule le signal des stands.

Faites le nombre de tours indiqué. Une fois la course terminée, vous n'aurez plus de puissance. Puis, vous verrez apparaître l'écran des résultats. Si vous voulez vous retirer de la course avant la fin, appuyez sur "ESC". Les autres pilotes termineront alors la course en temps accéléré.

## GUIDE PRATIQUE POUR GAGNER LE CHAMPIONNAT DU MONDE

### *Les autres circuits*

Si vous pensez bien connaître le circuit Monza après avoir suivi la Leçon Rapide, vous devez étudier les 15 autres circuits avec autant d'intensité pour gagner le Championnat du Monde. Vous pouvez gagner le Championnat du Monde au niveau le plus faible, en utilisant toutes les Aides de Conduite (de F1 à F6) et en réglant les adversaires à leur plus bas niveau de performance. Mais vous devez connaître les circuits comme le fond de votre poche.

### *Utilisation des Aides de Conduite*

Vous commencerez probablement la saison avec toutes les aides de conduite mais, à mesure que vous progresserez, il se peut que vous préfériez contrôler vous-même les freins et la boîte de vitesses. En effet, avec les aides de conduite, vous ne pourrez gagner un Championnat du Monde qu'au niveau le plus bas. Vous n'avez pas le droit d'utiliser d'Aides de Conduite lorsque vous concourez au top niveau.

La ligne de conduite est probablement la partie de la simulation la plus difficile à maîtriser. Pour gagner le Championnat au top niveau, vous devrez vous habituer à conduire sans.

Appuyez sur la Touche de Fonction F5 pour désactiver la ligne idéale et essayez de faire un tour de circuit sans cette ligne. Le point de repère le plus important sera la bordure colorée qui apparaît à l'approche de chaque virage. Essayez de mémoriser les endroits où vous commencez à freiner et à braquer à l'approche de chaque virage et consultez la section Conseils de Conduite du manuel, aux pages 122-143.

***Utilisation du manuel***

Les gens pensent parfois qu'il est inutile de lire les dernières pages d'un manuel de simulation ordinateur pour gagner le jeu. Cependant, nous vous conseillons de lire le manuel de A à Z. Il vous permettra d'avoir une connaissance approfondie des courses et des autres pilotes, et vous donnera de nombreux conseils et tuyaux pour gagner. N'oubliez pas : MicroProse Formula One Grand Prix est une simulation, c'est beaucoup plus qu'un simple jeu de course automobile.

# CONTROLE DE LA VOITURE DE F1

# CONTROLE DE LA VOITURE DE FORMULE UN

## Méthodes de contrôle

Ce manuel fera référence à l'Accélérateur, au Frein, au Changement de Vitesses et à la Direction. Vous pourrez contrôler ces fonctions par clavier et joystick.

***Clavier/Joystick (Touche K)***

La Touche K permute mode Clavier/mode Joystick.

Si vous avez un Joystick branché sur votre ordinateur, étudiez le diagramme 1.

***Joystick = Contrôleur***
***Bouton Feu = Sélecteur***

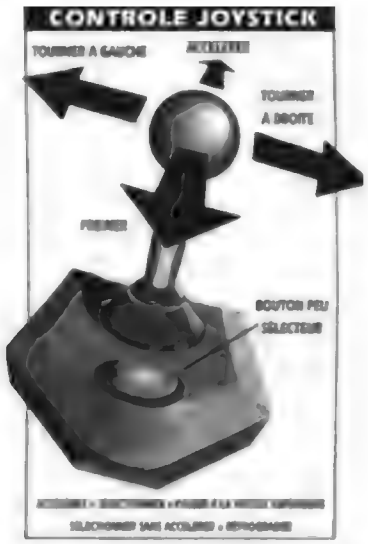



**diagramme 1**

Si vous jouez à partir du clavier uniquement, étudiez le diagramme 2.

***A/Z = Contrôleur - Accélérer/Freiner***
***</> = Contrôleur - Tourner à Gauche/à Droite***
***Barre d'espacement = Sélecteur***

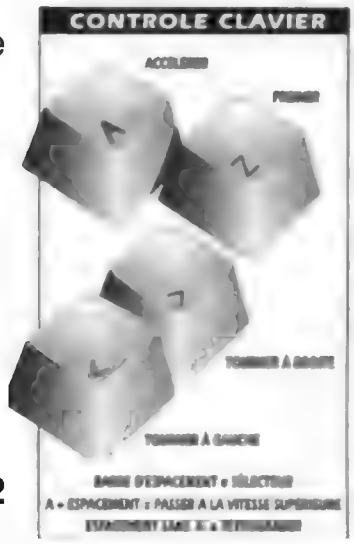



**diagramme 2**

NB En mode Contrôle Joystick, toutes les touches de Contrôle Clavier sont désactivées, sauf lorsque les menus sont affichés.

Pour plus de détails au sujet des Contrôleurs sur votre ordinateur, veuillez-vous reporter au Supplément Technique.

MicroProse Formula One Grand Prix ne fonctionne pas avec le contrôle-souris, sauf lorsque les menus sont affichés.

## SON

Le bruit du moteur de Formule 1 est très important dans la simulation, car, comme dans une véritable course automobile, c'est une bonne indication pour savoir quand changer de vitesses.

***Son (+/-)***

Pour Augmenter/Baisser le son, utilisez les touches +/-.

## LES COMMANDES DE CONDUITE DE BASE

Etudiez les diagrammes illustrant votre méthode de contrôle.

***Pour passer à la vitesse supérieure.***

La séquence est : Marche Arrière - Point Mort - 1ère - 2nde - 3ème - 4ème - 5ème - 6ème.

Commencez au Point Mort. Accélérez avec le Contrôleur et appuyez une fois sur le Sélecteur. 1 apparaîtra sur l'indicateur de vitesse rouge et la voiture commence à avancer.

Accélérez à nouveau, jusqu'à ce que la bande de puissance rouge arrive entre 11 et 12. Puis, tout en continuant à accélérer, appuyez sur le Sélecteur. Vous venez de changer de vitesse, le chiffre 2 apparaît sur l'indicateur et le bruit du moteur change. Accélérez de nouveau pour augmenter la puissance, puis appuyez une nouvelle fois sur le Sélecteur. Vous venez de passer la troisième !

***Pour rétrograder***

La séquence est : 6ème - 5ème - 4ème - 3ème - 2nde - 1ère - Point Mort - Direction Assistée - Marche Arrière.

Sans accélérer avec le Contrôleur, appuyez sur le Sélecteur. Le chiffre sur l'Indicateur de Vitesse ira en décroissant.

***Direction assistée***

Vous pouvez seulement rétrograder dans cette vitesse. Si vous n'avez pas activé la Touche de Fonction F3, ou si vous concourez à un Niveau qui ne vous permet pas de l'utiliser, vous pourrez vous remettre de tout dérapage en rétrogradant dans cette vitesse. L'indicateur rouge s'allumera.

Pour vous rétablir après un dérapage, accélérez à l'arrêt, tout en braquant dans la direction opposée à celle que vous voulez prendre, puis braquez dans la direction souhaitée, sans accélérer et passez la première dès que vous êtes dans la bonne direction.

***Marche Arrière***

Vous devez rétrograder en Marche Arrière. Lorsque le R apparaît sur l'indicateur de vitesse, accélérez avec le Contrôleur pour reculer, comme avec une vraie voiture.

# COMMANDES DU COCKPIT

Tableau des aides de conduite

## *Résumé*

Avant de commencer une course, un tour de qualification ou une session d'essais, vous devez vous familiariser avec le cockpit de la voiture MicroProse Formula One. Il faut que vous puissiez assimiler toutes les informations qui vous sont présentées en un clin d'oeil. En effet, aux vitesses auxquelles vous roulerez sur des circuits tels que Monza, une seconde perdue suffira à faire la différence entre une collision catastrophique et une manoeuvre de dépassement de premier ordre. A 200 miles à l'heure, la voiture parcourra 90 mètres dans cette seconde !

Il est très important de savoir qui se trouve derrière vous et qui essaie de vous dépasser. Certaines voitures zigzagueront de droite à gauche, cherchant une ouverture au moment d'un virage essentiel ; soyez conscient de leur présence. Elles essaieront de passer et si vous montrez la moindre faiblesse ou si vous leur en laissez la place, elles vous dépasseront. Sans vouloir préconiser un manquement à l'Etiquette de la Course Automobile, il n'est pas rare que les pilotes fassent n'importe quoi pour empêcher les autres voitures de les doubler.

### *Cinq niveaux de difficulté (A partir du Menu Principal)*

Les niveaux de difficulté à votre choix sont indiqués par une rangée de cinq voyants à gauche du volant. Si le voyant vert le plus bas est allumé, vous êtes au niveau Novice. Si le voyant le plus haut est allumé, vous concourez au top niveau. Les niveaux correspondent et contrôlent le nombre d'Aides de Conduite que vous pouvez utiliser.

Les niveaux sont : **Ace (top niveau)**
**Pro**
**Semi-Pro**
**Amateur**
**Rookie (Novice)**

### *Répartition des Performances (A partir du Menu Principal)*

Juste au-dessous des indicateurs de Niveau de Difficulté, il y a un tableau indiquant les choix que vous avez pour la répartition des performances entre les autres pilotes.

Performance de 1991 pour les équipes et les pilotes

Toutes les équipes et les pilotes ont la même performance potentielle

Répartition au hasard

### *Compteur d'Accélération*

Au centre de l'écran, juste au-dessous de la partie supérieure du volant, vous verrez le Compteur d'Accélération, un grand cadran qui affiche la rpm de votre moteur en millièmes, de 7 à 14. Si vous accélérez au Point Mort pour emballer le moteur, une bande rouge montera sur le cadran. C'est l'indicateur le plus important pour savoir comment et à quelle vitesse votre moteur tourne dans telle ou telle vitesse.

Il est important que vous soyez dans la bonne vitesse au bon moment. La règle de base est d'essayer de maintenir les accélérations entre 10.000 et 12.000 rpm. Si vous passez la mauvaise vitesse, vous perdrez de la puissance, ou d'être en régime excessif et d'endommager le moteur. Vous devriez toujours connaître le point optimal de votre Compteur d'Accélération pour les changements de vitesses, afin de choisir le meilleur moment.

### *Indicateur de Vitesse*

A droite du volant se trouve l'Indicateur de Vitesse. Il vous indique dans quelle vitesse vous vous trouvez. Il y a 6 vitesses avant, le point mort (N), la marche arrière (R) et une vitesse pour se "rétablir après un dérapage".

### *Indicateur de Vitesse suggérée (Activé par F6)*

Si l'aide de conduite F6 est activée, vous verrez un indicateur bleu juste au-dessous de l'indicateur de vitesse normal (rouge). Il sert à vous indiquer la vitesse suggérée pour le prochain virage. C'est une aide "intelligente" qui variera en fonction du réglage de la voiture : ailes, freins, vitesses et pneus.

### *Indicateur de Statut de Pilote*

A droite du volant se trouve un autre petit voyant (LED). S'il est Vert, cela signifie que vous avez actuellement une vue à partir du cockpit de votre propre voiture. Si vous choisissez d'avoir une vue à partir du cockpit d'un autre pilote, utilisez les Touches Flèches Haut/Bas.

Le voyant s'éteindra. A moins que vous ne soyez en Mode Replay (Répétition), utilisez cette option à vos risques et périls, car votre voiture ne sera pas contrôlée par l'ordinateur.

### *Indicateur de réglage de précision (Alt/D)*

Juste au-dessous de l'Indicateur de Vitesse se trouve l'Indicateur de Réglage de Précision. Il y a 3 niveaux de précision dans MicroProse Formula One Grand Prix et vous pouvez passer de l'un à l'autre en maintenant enfoncé Alt/D.

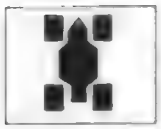
Au plus haut niveau, 2 triangles verts sont allumés et vous verrez le paysage, les tribunes et les spectateurs.

En appuyant une fois sur Alt/D, vous faites disparaître toutes les grandes constructions.

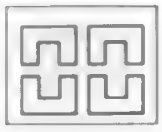
Continuez à appuyer sur Alt/D : les petites constructions, les arbres et les buissons disparaîtront.

Pour revenir au niveau de précision initiale, avec tous les détails du paysage, appuyez à nouveau sur Alt/D.

### *Indicateur de dommages*



L'indicateur de dommages est situé juste au-dessous de l'indicateur de réglage de précision ; il est opéré depuis les stands par Radio Télémétrie. Ceci vous montrera les dommages aux ailes avant et/ou arrière, et s'il est allumé il est conseillé de conduire très prudemment. Rentrer aux stands réparera tous les dommages.



### *Indicateur de Stands*

Sous l'indicateur de dommages se trouve l'indicateur de Stands, opéré par Radio Télémétrique à partir des Stands.

Il y a 3 modes :

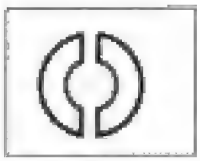
**GRIS** Les Stands sont vides. Passez quand vous voulez.

**JAUNE** Vous êtes appelé aux Stands ou vous avez manifesté l'intention de vous y arrêter.

**CROIX ROUGE** Les Stands sont occupés par l'autre voiture de votre équipe. L'équipage des stands n'est pas disponible, et il se pourrait que vous soyez obligé d'attendre si vous vous y rendez.

***Aides de Conduite***

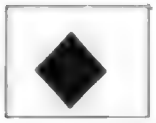
Le tableau d'Aides de Conduite est la rangée de 6 cases située juste sous le Compteur d'Accélération. Les Aides de Conduite correspondent directement au Niveau de Difficulté que vous avez choisi.



**F1 Freins Automatiques**
L'ordinateur contrôle entièrement le freinage pour que vous restiez en piste, mais ne freinera pas pour éviter d'autres voitures.

**F2 Vitesses Automatiques**
L'ordinateur change de vitesses pour vous quand il pense que c'est le bon moment.

**F3 Dérapage Contrôlé**
Si un dérapage vous fait sortir de la piste, lorsque vous vous serez immobilisé, l'ordinateur vous remettra dans la bonne direction pour continuer la course. A condition que la voiture soit en état de rouler.



**F4 Mode Indestructible**
Votre voiture ne subira aucun dommage dans ce mode quelle que soit la gravité de la collision.

**F5 Ligne Idéale**
Une ligne blanche pointillée vous indique quelle est la meilleure ligne de conduite sur le circuit que vous avez choisi. Si vous alignez le point central de votre cockpit sur la ligne idéale, vous obtiendrez la meilleure ligne de conduite.

**F6 Vitesse Idéale**
Vous indique la vitesse dans laquelle vous devrez être au prochain virage.

En Mode Novice, vous pouvez activer les Aides de Conduite de F1 à F6 à partir du cockpit. Cependant, si vous concourez à un niveau plus élevé, vous ne pourrez pas recourir à autant d'aides.

***Résumé : Niveau de Difficulté/Aides de Conduite Disponibles***

| | |
|---|---|
| Ace (top niveau) | Aucune Aide de Conduite |
| Pro | F5, F6 |
| Semi-pro | F3, F4, F5, F6 |
| Amateur | F2, F3, F4, F5, F6 |
| Rookie (Novice) | F1, F2, F3, F4, F5, F6 |

## AFFICHAGES DIGITAUX

### *Ecran*

Pendant les Essais de Qualification/Chronométrés, vous serez placé dans les Stands et un Ecran Télémétrique apparaîtra devant votre cockpit. L'Ecran affiche la liste des autres pilotes participant à la course, avec les renseignements suivants :

1 5 Nigel Mansell 1 28 800 1
2 20 Nelson Piquet 1 41 772 1
3 19 Roberto Moreno 1 42 518 1
4 28 Jean Alesi 1 49 339 1
5 32 Bertrand Gaschot 1 52 599 1
6 7 Martin Brundle 1 54 031 1
10 11 12 13
X1000 RPM
A B C D (Q) W

| | |
|---|---|
| **POS** | position actuelle sur la grille de départ |
| **N** | numéro de pilote |
| **DRIVER** | nom du pilote |
| **LAPTIME** | meilleur temps de tour jusqu'à présent |
| **SET** | jeux de pneus de qualification utilisés |
| **TIME** | le temps qui reste pour les essais de qualification |
| **CARS OUT** | le nombre de voitures déjà sur la piste |

Si vous regardez l'écran, vous verrez les meilleurs temps de tour des autres pilotes pour le circuit. Le temps de tour le plus rapide est placé au-dessus de tous les autres. Vous serez placé au centre du tableau d'affichage avec vos rivaux les plus proches de chaque côté, à moins que vous ne soyez le pilote le plus rapide !

Vous pouvez accélérer le temps nécessaire pour que tous les pilotes finissent leurs essais de qualification en Accélérant avec le Contrôleur. Vous pouvez également quitter la session d'essais chronométrés/de qualification en appuyant sur la touche ESC. Cependant, vous ne pouvez pas quitter la session avant que tous les pilotes non sélectionnés aient fait au moins un tour complet en temps accéléré.

Lorsque votre voiture est sur le cric aux stands, la ligne du haut sur le tableau de lecture digitale affichera :

**TYRES: A B C D Q W** Avec le Contrôleur, déplacez-vous à gauche/droite pour sélectionner les pneus choisis : Pneus Pluie (W), Composants de A (dur) à D (très mous), et Pneus de Qualification (Q).

***Affichage Essais de Qualification***

**KM/MPH** Votre vitesse sur le circuit
**CAR** Le numéro de la voiture de votre équipe
**POS** Votre position actuelle sur la grille
**LAPTIME** Votre temps de tour actuel
**BEST** Votre meilleur temps de tour précédent

Freinez avec le Contrôleur pour accéder aux Menus de Préparation de la voiture (Set-Up Menus).

***Affichage Course :***

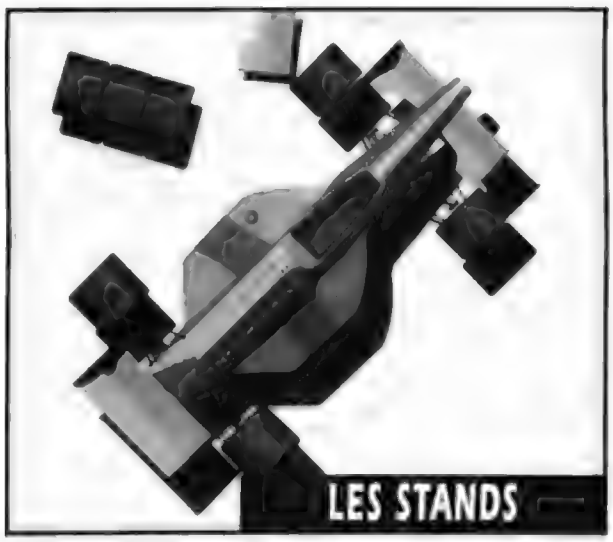
MPH **063** LAP **1** OF **20**

CAR **27** POS **2**

| | |
|---|---|
| **KM/MHP** | Votre vitesse |
| **LAP/OF** | Le nombre de tours effectués par rapport au nombre total de tours |
| **CAR** | Votre numéro de voiture |
| **POS** | Votre position dans la course |

Appuyez sur la touche **N** pour afficher le nom du pilote actuel sur l'affichage Digital.

# LES STANDS



**RESUME**

Vous commencez tous les échauffements ou les essais de qualification/chronométrés dans le couloir des stands. De là vous pouvez choisir de continuer avec la combinaison que vous avez actuellement ou de changer certains des réglages de la voiture. Vous avez aussi la possibilité de revenir aux stands à n'importe quel moment pendant les essais pour changer les réglages de votre voiture.

Pour un Pilote Novice, la préparation de la voiture vous semblera à première vue très compliquée mais ne vous en faites pas ! Gardez la préparation que vous avez et apprenez à conduire rapidement sur les circuits, ensuite revenez à cette section et ajustez vos réglages.
N'ajustez qu'un réglage à la fois avant de l'essayer dans une session d'essais. C'est là que vous remarquerez la différence dans la performance.

Comme chacun des 16 circuits est unique, il est nécessaire d'équiper votre voiture de F1 avec la combinaison correcte d'ailes, de rapports de vitesses, de répartition de freinage, et de pneus. Il est conseillé d'étudier la configuration des circuits dans ce manuel (pages 67 à 90) et d'étudier les résumés et les notes de reconnaissance du circuit ; cela vous donnera une idée du type de combinaison dont vous avez besoin mais rien ne vaut l'expérience. Essayez de faire quelques tours avec des ajustages différents et observez la tenue de route de la voiture dans les virages et dans les lignes droites. Comparez votre performance avec d'autres voitures à l'entraînement, retournez aux stands et réglez vos ajustages, puis faites un autre essai.

Si vous avez des problèmes avec la préparation de votre voiture et trouvez difficile de piloter dans les virages par exemple, veuillez consulter le tableau des problèmes de réglages à la fin de ce chapitre.

## OPTIONS DE PREPARATION DE LA VOITURE

### *Ajustage de la pression descendante des ailes avant/arrière*

Généralement, les ailes d'une Formule 1 collent la voiture à la piste. Ceci donne plus d'adhérence et plus de stabilité à la voiture, vous permettant de mieux contrôler la trajectoire dans les virages mais réduisant la vitesse dans les lignes droites en raison d'une plus grande résistance.

Vous pouvez ajuster la "quantité" d'ailes avant et arrière que la voiture utilise. Ceci figure sur une échelle de 1 à 64. Plus le nombre est important, plus la pression descendante sera forte.

Ajustez les ailes à l'avant et à l'arrière en appuyant sue +/-.

### *Répartition de freinage avant/arrière*

Les voitures de Grand Prix ont un centre de gravité bas, centré juste derrière le pilote. Si vous freinez fortement lorsque vous êtes en pleine vitesse le poids se déplace sur l'avant du véhicule. Pour cette raison, il doit y avoir une répartition du freinage pour faire face au transfert de poids pendant la décélération (ralentissement).

Vous pouvez changer la répartition de freinage de votre voiture en modifiant la façon dont vous appliquez les freins avant et arrière. Il est toujours préférable de freiner davantage à l'avant qu'à l'arrière. Idéalement, les roues arrière devraient commencer à ralentir dès que les roues avant commencent à sentir les effets des freins.

L'échelle passe de 32 à l'arrière à 0 au milieu et remonte à 32 à l'avant. Déplacez le curseur de façon à obtenir le degré de répartition correct.

***Rapports de vitesses***

Vous devez ajuster les rapports de vitesses de votre boîte de vitesses afin de les adapter à chaque circuit. En général, ceci est réalisé en ajustant la 6ème vitesse pour l'allure la plus rapide pouvant être atteinte sur la ligne droite la plus longue. La première vitesse est ensuite réglée pour le virage le plus lent. Le reste des vitesses se situe quelque part entre les deux.

La sélection des rapports de vitesses est très importante. La boîte de vitesses peut être équipée de pignons différents, ce qui peut avoir un effet très important sur l'accélération de la voiture, sa performance dans les virages et sa vitesse maximale.

Les circuits tortueux comportant de nombreuses chicanes et peu de lignes droites nécessitent des "rapports courts" pour une accélération rapide.

Sur les autres circuits, qui ont de longues droites, vous avez besoin de "rapports longs" pour donner à la voiture la vitesse maxima dont elle a besoin pour se maintenir au niveau de ses adversaires.

La boîte de vitesses varie de 1 à 64. Déplacez le curseur pour ajuster le rapport de chaque vitesse.

Plus les pignons sont rapprochés, plus il est facile de passer de la vitesse la plus basse à la vitesse la plus haute (rapports courts).

Plus les pignons sont éloignés les uns des autres, plus il est difficile de passer aux vitesses supérieures, mais plus vous irez vite en vitesse maxima (rapports longs).

***Choix des pneus***

Vous avez le choix entre différents types de pneus quand vous êtes en condition de course. Vous pouvez choisir des pneus de qualification lorsque vous participez à des essais chronométrés/de qualification, et lorsque vous êtes prêt à faire un tour de chauffe ; sinon, vous pouvez utiliser n'importe quelle autre combinaison. Remarque, votre choix est limité à 4 jeux de pneus de qualification.

Pour changer les pneus, rentrez aux stands pendant une course/un essai lorsque l'Indicateur des stands vous indique que vos pneus ont besoin d'être changés, ou appuyez sur Return pour indiquer que vous arrivez. Si vous êtes en mode d'essais, appuyez sur Q pour quitter immédiatement un tour chronométré.

Lorsque vous êtes sur le cric, déplacez le Contrôleur à gauche/droite pour sélectionner vos pneus.

**COMPOSANT "D"/TRES MOU**

Pneus spongieux qui procurent une adhérence excellente par temps sec, mais qui s'usent assez rapidement et ne dureront pas toute une course.

**COMPOSANT "C"/MOU**

Ceux-ci adhèrent un peu moins que les "D" mais s'usent mois facilement. Vous devrez probablement les changer au moins une fois pendant une course normale.

**COMPOSANT "B"/MOYEN**

Ils adhèrent moins que les "C" sur la piste, mais ils sont plus résistants et dureront en général toute la course sans que vous ayez besoin de les changer.

**COMPOSANT "A"/DUR**

Un pneu dur qui tiendra certainement d'un bout de la course à l'autre mais qui adhère moins que "B" dans les virages.

**Q-PNEUS DE QUALIFICATION**

Valables pour TROIS tours environ, incluant le tour de chauffe et le tour de ralentissement. Comme ils sont très collants, ils ne durent pas. Vous êtes limité à 4 jeux de pneus par période de qualification. Quelquefois, si vous êtes prudent, vous pouvez réussir à faire un autre tour avec ces pneus.

**W-PLUIE**

Ces pneus ont une chape pour la conduite par temps de pluie. Si la course doit s'effectuer dans des conditions humides, les pneus pluie sont déjà montés.

**Quitter Session (ESC)**

Vous pouvez décider de mettre fin à la session en cours en appuyant sur ESC.

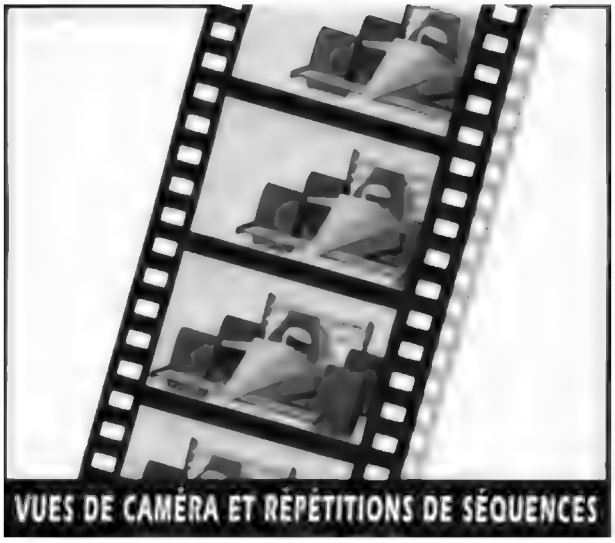
**Sauvegarder la préparation de la voiture**

Lorsque vous êtes dans les Stands, vous pouvez sauvegarder la Préparation que vous avez choisie pour votre voiture en déplaçant le Contrôleur vers l'arrière pour accéder aux options de Préparation (Set UP).

| Problème | Cause | Remède | Autres Options |
| --- | --- | --- | --- |
| La voiture ne tient pas la route dans les virages. | Sous-virage. | Augmenter l'aile avant/Peut-être réduire l'aile arrière. | Répartir le freinage vers l'arrière/Monter des pneus plus mous. |
| La voiture prend les virages trop rapidement. | Sur-virage. | Diminuer l'aile avant/Augmenter l'aile arrière. | Répartir le freinage vers l'avant/Monter des pneus plus durs. |
| Les autres voitures sont beaucoup plus rapides dans les lignes droites et le virage qui les précède. | Pression descendante trop importante/Rapport de vitesses trop court/Vitesse insuffisante dans le virage précédent. | Réduire les ailes avant et arrière/Utiliser des rapports de vitesses plus longs/Accélérer. | Monter des pneus au composant plus mou pour prendre les virages plus rapidement/Vérifier la ligne de conduite. |
| La voiture n'adhère pas dans les virages. | Pression descendante insuffisante/Vitesse trop importante. | Augmenter les ailes avant et arrière/Ralentir. | Choisir des pneus au composant plus mou. |
| Perte de contrôle lors d'une course par temps de pluie. | Manque d'adhérence des pneus. | Monter des pneus pluie. | Adapter le style de conduite aux conditions |

| Problème | Cause | Remède | Autres Options |
| --- | --- | --- | --- |
| La voiture manque de reprise sur de courtes distances. | Rapports de vitesses trop longs. | Réduire les espaces entre les vitesses. | Monter des pneus plus mous si vos roues patinent. |
| La voiture a tendance à déraper quand vous freinez dans les virages. | Sous-freinage/Freinage trop tardif. | Répartir le freinage vers l'avant/Freiner plus tôt. | Pneus plus mous/Augmenter les ailes. |
| La voiture ne va pas assez vite dans les virages ou dans les lignes droites. | L'étagement des vitesses. | Allonger les rapports de vitesses. | Réduire les ailes. |
| Diminution graduelle de la performance. | Usure des pneus. | Monter un nouveau jeu de pneus. | Aucune. |
| Les pneus s'usent trop rapidement. | Le composant des pneus montés n'est pas adapté aux réglages actuels de la voiture. | Monter un composant plus dur/Augmenter l'angle de carrossage. | Aucune. |

# VUES DE CAMERA ET REPETITIONS DE SEQUENCES



# VUE DE CAMERA ET REPETITIONS DE SEQUENCES

Vous pouvez déplacer la caméra à tout moment en utilisant les touches de contrôle caméra. Certaines options de caméra sont principalement prévues pour le replay (répétition) ou l'observation d'autres voitures lorsque vous êtes disqualifié. Il serait difficile de piloter aux endroits d'où sont prises ces vues.

## VUES DU BORD DE PISTE

**(Flèche Gauche/Droite)**

A tout moment pendant la course, vous pouvez voir toute l'action centrée sur n'importe quelle voiture en appuyant sur la Touche Flèche Gauche. La Touche Flèche Droite vous ramènera à votre cockpit.

## VUE "CHASE" (POURSUITE)

**(Touche Help)**

Vous pouvez voir n'importe quelle voiture de derrière et du dessus du cockpit.

## VUE "REVERSE CHASE" (POURSUITE INVERSEE)

**(Touche "Undo" Annuler)**

Vous pouvez voir n'importe quelle voiture de l'avant ainsi que l'action qui se déroule derrière elle.

## VUES D'UNE AUTRE VOITURE

**(Flèche Haut/Flèche Bas/"Home")**

Vous pouvez vous déplacer dans le cockpit de la voiture qui vous précède, en appuyant sur la touche flèche Haut (Up). Si vous appuyez une seconde fois, vous vous déplacerez d'une autre voiture vers l'avant et ainsi de suite.

De même, vous pouvez vous déplacer d'une voiture vers l'arrière en appuyant sur la touche flèche Bas (Down) et si vous appuyez à nouveau, vous vous déplacerez encore plus vers l'arrière. En appuyant sur "Home" vous retournerez à votre propre véhicule. Un petit "voyant" (LED) à droite du tableau de bord est allumé quand vous êtes dans votre voiture, mais il s'éteint lorsque vous observez d'un autre cockpit.

Attention, votre voiture est en danger lorsque vous utilisez cette option en dehors du Mode Replay (Répétition).

## MODE REPLAY (REPETITION)

**(Pause/Replay (R))**

Le bouton Pause interrompt l'action et R permet de repasser les 20 dernières secondes d'action. Vous pouvez déplacer librement la caméra pendant le Replay. A la fin du Replay, le jeu est en mode pause, prêt à continuer la course. A ce moment, vous pouvez reprendre le jeu, la caméra retournera alors à sa position initiale et vous reprendrez le contrôle de votre voiture. Si vous préférez, vous pouvez appuyer à nouveau sur "R" pour un autre Replay, la caméra partant de sa position actuelle. Vous pouvez repasser un nombre illimité de fois un événement qui a eu lieu sur la piste.

## MODE REPLAY POUR UNE ACTION ELOIGNEE

**(Touche Insert)**

Après avoir reçu le message qu'une voiture a été disqualifiée de la course, vous pouvez voir un replay de l'événement (si celui-ci est suffisamment récent) en appuyant sur Pause suivi de Insert. Ceci a l'effet d'un Replay normal mais la caméra part de la voiture concernée. Si l'événement n'est pas suffisamment récent, "Insert" n'aura pas d'effet.

## MODE DEMO (DEMONSTRATION)

Vous pouvez regarder une course en Mode Demo, depuis n'importe quel circuit en dé-sélectionnant tous les pilotes puis en entrant dans n'importe quel mode de conduite ou course. C'est souvent une bonne façon de voir le circuit, s'il est rapide ou tortueux. Avoir votre manuel ouvert à la page du diagramme du circuit sera un autre avantage ; suivez la voiture quand elle se lance dans les lignes droites et les virages, observez bien les zones où la plupart des pilotes dépassent et prenez des notes sur certaines caractéristiques comme le "sillage". Vous pouvez aussi faire défiler tous les cockpits en utilisant les Touches Flèches (haut/bas). Appuyez sur ESC (Escape) pour retourner au Menu Principal.

# CONDITIONS METEOROLOGIQUES, ACCIDENTS ET DISCIPLINE

# CONDITIONS METEOROLOGIQUES, ACCIDENTS ET DISCIPLINE

### *Wet Weather*

Au cours de la saison de Grand Prix, certaines courses se dérouleront dans des conditions pluvieuses. Le ciel sera gris et votre voiture sera déjà équipée de pneus pluie. Si vous voulez survivre dans cette course, vous devez conduire prudemment. Un danger imminent vous sera signalé par un Officiel agitant un drapeau jaune.

### *Tête-à-queue*

Le dérapage le plus fréquent, qui vous fera quitter la piste, arrive lorsque vous prenez un virage trop rapidement. Vous vous apercevrez que ceci arrive souvent au départ. Si le circuit a de larges zones herbeuses ou des bandes d'arrêt d'urgence, vous pouvez reprendre la course, mais vous vous apercevrez que, si vous essayez de piloter avec des pneus de Grand Prix lisses sur des surfaces glissantes, vous n'avancerez pas vite. Il est conseillé d'abandonner la vitesse de récupération, de redresser et de passer la première. Faites attention aux voitures qui sont lancées et qui peuvent vous couper la route et revenez sur la piste. Il se peut que vos pneus soient un peu bizarres pendant un moment.

### *Accidents*

Lorsque vous entrez en collision avec d'autres voitures sur le circuit les deux véhicules peuvent être endommagés, et l'un d'entre vous peut partir en tête-à-queue incontrôlable. Si vous arrivez encore à piloter cela veut dire que les dégâts ne sont pas assez importants pour vous empêcher de participer à la course, mais vous devez rentrer aux stands dès que possible pour réparer. Percuter des murs ou des barrières aura un effet similaire.

Il existe trois niveaux d'accident qui vous disqualifieront. Si vous avez eu un accident, il se peut que la grue évacue votre véhicule ou qu'il soit poussé hors de la piste par des officiels de la piste.

Si vous venez de subir un accident qui a mis fin à vos espoirs dans une course de championnat, vous avez la possibilité d'accélérer les événements et d'obtenir les résultats de la course ou bien de regarder la course se dérouler depuis le cockpit d'un autre pilote. Lorsque vous faites des Essais sur Circuits, vous pouvez recommencer des stands avec une voiture de réserve.

***Discipline de course***

Un incident dangereux, tel qu'une collision ou de la pluie, vous sera signalé par un Drapeau Jaune.

Un Drapeau Vert vous informe que la voie est libre.

# MENU PRINCIPAL

Le Menu Principal est l'écran que vous verrez le plus souvent dans la simulation. C'est le point de départ/d'arrivée de toutes les courses, essais, chargements et sauvegardes. Il donne 8 options au joueur.

Sélection du Pilote/de l'Ecurie (Driver/Team Selection)

Chargement/Sauvegarde du jeu (Load/Save Game)

Préparation (Set Up)

Essais sur circuit (Practice any Circuit)

Course de Grand Prix Hors-Championnat (Non-Championship Grand Prix Race)

Saison de Championnat du Grand Prix (Grand Prix Championship Season)

Options de jeu (Game Options)

Rétrospective de l'Histoire du Championnat (Review Championship History)

## SELECTION DU PILOTE ET DE L'ECURIE

### *Sélectionner l'écurie*

Vous avez le choix entre les dix-huit écuries qui sont sur l'écran. Vous pouvez changer le nom des écuries.

### *Sélectionner le Pilote/Introduire un nouveau Pilote*

Choisissez dans la liste des pilotes. Appuyez sur Select et le numéro du pilote s'allumera sur le tableau de droite. Pour effacer un pilote "existant" mettez son nom en évidence, appuyez sur le Sélecteur, puis appuyez sur la touche de retour en arrière et effacez le nom. Taper le nom choisi et appuyez sur le Sélecteur. Vous verrez alors le numéro du pilote choisi changer de couleur. Si vous changez d'avis, vous pouvez Désélectionner ou retourner au nom par défaut. Il se peut que vous vouliez sélectionner plus d'un pilote si vous voulez jouer en mode Multi-Pilote (Multi-Driver). Sélectionnez Choose Another Team (Choisir une autre écurie) et vous retournerez au Menu d'Ecurie. Pour plus de détails sur le Mode Multi-Pilote voir page 63.

Lorsque vous avez achevé vos sélections vous pouvez retourner au menu principal.

## CHARGEMENT/SAUVEGARDE D'UN JEU

Dans un Championnat du Monde, le fichier sauvegardé sera toujours mis à jour afin d'indiquer votre position tout au long de la saison, mais vous pouvez sauvegarder n'importe qu'elle course à n'importe quel moment, en appuyant sur ESC (Escape).

Vous pouvez charger une course sauvegardée précédemment à partir du point où vous étiez arrêté. Si vous vous trouviez au milieu d'une course, le jeu reprendra en Mode Pause avec une répétition de 20 secondes. Appuyez sur P pour continuer.

## OPTIONS DE REGLAGES

(Realism Level) (niveau de réalisme)

**FREINS AUTOMATIQUES F1**

Les freins sont contrôlés par l'ordinateur.

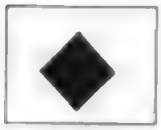
**VITESSES AUTOMATIQUES F2**

Les changements de vitesses sont sélectionnés par l'ordinateur.

**DERAPAGES CONTROLES F3**

Si cette option est sélectionnée la voiture se remettra automatiquement dans la bonne direction en cas de dérapage, après s'être immobilisée.

**INDESTRUCTIBLE F4**



La voiture que vous conduisez ne s'écrasera pas ou ne sera affectée par aucune collision et ne subira pas de dommage.

**MEILLEURE LIGNE F5**

Une ligne blanche pointillée apparaîtra pour vous indiquer la meilleure ligne de conduite à suivre sur chaque circuit.

**VITESSE SUGGEREE F6**

Un indicateur bleu de vitesse apparaîtra pour vous suggérer la vitesse idéale pour aborder le prochain virage.

(Toutes les options ci-dessus peuvent être permutées pendant une course en appuyant sur les touches de Fonction de F1 à F6 suivant les restrictions du niveau de difficulté. Voir page 34).

*Options de Course*

## DISTANCE DE COURSE

Choisissez la distance que vous voulez pour les courses, sous forme d'un pourcentage de la vraie distance. De 10 % à 100 %. Dans une course de 60 tours 10 % vous donnera 6 tours. Ceci s'applique à tous les circuits si vous concourez pendant une Saison de Courses et ne pourra pas être modifié durant un championnat.

## PERIODE DE QUALIFICATION

Choisissez le temps dont vous voulez disposer pour une session d'essais de qualification, de 5 à 120 minutes. Ceci s'applique à tous les circuits si vous concourez dans une Saison de Courses, jusqu'à ce que vous le modifiiez de nouveau.

## NIVEAU D'ADVERSAIRE

Vous pouvez décider du niveau des adversaires auxquels vous voulez faire face en sélectionnant le niveau de difficulté que vous désirez de Top Niveau (Ace) à Novice (Rookie).

Le niveau de difficulté que vous avez déjà choisi est indiqué par cinq voyants alignés à gauche du volant dans le cockpit du pilote. Si le voyant vert du bas est allumé, vous pilotez au niveau Novice (Rookie) ; si le voyant le plus haut est allumé, vous concourez alors au Top niveau. Les niveaux déterminent aussi le nombre d'Aides de Conduite auxquelles vous avez accès. Vous pouvez changer de niveau au cours d'un Championnat, mais le championnat global sera décidé en fonction du niveau le plus bas auquel vous avez concouru.

Les niveaux sont :

**Ace (Top Niveau)**
**Pro**
**Semi-Pro**
**Amateur**
**Rookie (Novice).**

## REPARTITION DES PERFORMANCES

| | | |
|---|---|---|
| Performance | | Les pilotes et les voitures sont basés sur les performances de la saison 1991. Certains pilotes sont toujours classés d'autres apparaissent régulièrement un peu plus bas dans le classement. |
| Performance égale pour tous | | Tous les pilotes performent de façon égale. Toutes les voitures ont la même puissance et les mêmes performances. |
| Performance au hasard | | Tous les pilotes et les voitures réalisent des performances prises au hasard. |

## ESSAIS SUR CIRCUITS

Cette option vous donne possibilité de connaître tous les circuits sans être en compétition avec d'autres voitures.

### *Menu Sélection Pilote (Select Driver)*

Le Menu Sélection Pilote apparaît si vous n'avez pas déjà choisi un pilote et une équipe.

### *Menu Sélection Circuit (Select Circuit)*

Vous avez un choix de 16 circuits de Grand Prix pour vous entraîner. Vous pouvez faire vos essais sur tous, dans n'importe quel ordre. C'est seulement lorsque vous commencez la saison des Championnats du monde que vous serez obligé de courir chaque circuit dans l'ordre prédéterminé. Mettez en évidence la piste que vous avez choisie et appuyez sur le Sélecteur.

Vous aurez une vue du circuit. Vous pouvez choisir de consulter les Informations sur ce circuit, de retourner au circuit précédent ou d'aller au prochain circuit dans l'ordre, ou bien d'obtenir une Vue "directe".

Sélectionnez OK lorsque vous avez fait votre choix. Vous vous retrouverez alors dans les Stands, dans la voiture de votre choix.

### *Essais (Practice)*

Votre voiture apparaîtra dans le garage des Stands attendant que vous ajustiez les Réglages ou que vous vous entraîniez en gardant les combinaisons actuelles sur le circuit de votre choix. Lors de cette session, vous ne concourez pas et il n'y aura pas d'autre pilote à l'entraînement sur la même piste. Rentrez aux Stands en pilotant ou bien en appuyant sur Q.

## COURSE DE GRAND PRIX HORS-CHAMPIONNAT

### *Menu de Sélection Pilote/Equipe*

Cette option apparaîtra si aucun pilote ou équipe n'a été choisi. Vous pouvez choisir une équipe et un pilote existants ou introduire un nouveau pilote.

### *Menu de Sélection du Circuit*

Pour une course avec 26 voitures, sélectionnez n'importe quel circuit de Grand Prix. Ceci ne fera pas partie de la saison de Championnat du Monde. Entraînez-vous sur tous les circuits et apprenez à les connaître avant de vous lancer dans une saison complète.

### *Essais Libres*

Votre voiture apparaîtra dans le garage des Stands attendant que vous ajustiez les Réglages ou que vous pilotiez avec la combinaison que vous avez sur le circuit de votre choix. Vous avez un maximum de 120 minutes pour les essais libres. Vous avez toujours la possibilité de Quitter/Sauvegarder ou de continuer.

### *Essais de Qualification/Chronométrés*

Vous commencez dans les Stands et vous avez droit à une session d'essais de qualification chronométrés par course. Ceci peut durer pendant un maximum de 2 heures ou un minimum de 5 minutes. Vous pouvez choisir de rentrer aux Stands à n'importe quel moment si vous avez l'impression que vous avez fait un bon temps. Un Ecran Télémétrique sera placé dans votre cockpit, au-dessus du tableau de bord et vous pourrez contrôler les temps des autres pilotes. Si vous remarquez que les autres pilotes améliorent leurs temps par rapport au vôtre, vous avez la possibilité de ressortir (à condition qu'il vous reste assez de temps pour les essais).

Vous êtes limité à 4 jeux de pneus de qualification par session.

Vous pouvez accélérer le temps pour les autres pilotes en déplaçant le contrôleur vers l'avant et en le relâchant. Ceci permet d'activer/de désactiver la commande d'accélération du temps.

Vous pouvez abandonner le tour de qualification que vous êtes en train de faire en appuaynt sur Q. Vous retournerez aux Stands. Esc (Escape) vous ramène au menu principal.

S'il vous arrive d'établir un record de tour dans une course ou session de qualification, l'ordinateur sauvegarde cette information sous le nom du pilote que vous avez choisi, à condition que vous utilisiez l'option "Save" lorsque vous quittez le jeu.

### *Essais d'avant-course*

Vous avez aussi la possibilité de vous échauffer avant la course, avec votre préparation de course (carburant, ajustages). Cette session est limitée à 1 heure (ou en proportion d'1 heure). C'est la dernière chance qu'il vous est donnée de savoir quel sera le comportement de votre voiture pendant la course. Faites attention, il peut y avoir beaucoup d'autres voitures sur le circuit.

### *La Course*

Lorsque vous vous êtes entraîné, que vous connaissez le circuit, et que vous vous êtes qualifié pour une bonne position sur la ligne de départ, vous pouvez vous inscrire à la course elle-même. Si vous n'avez pas fait un bon temps, ou pas de temps du tout, vous serez quand même sur la grille de départ mais à l'arrière.

Vous serez placé sur la grille de départ parmi les 25 autres voitures attendant le signal des feux Rouge et Vert. Après avoir accompli le nombre de tours indiqués, on vous donnera le classement final de la course (Final Race Positions). La course ne compte pas pour les points de Championnat.

## SAISON DE CHAMPIONNAT DU GRAND PRIX

### *Commencer la Saison/Charger un Jeu Sauvegardé*

Commencez à Phoenix, dans le Grand Prix américain et poursuivez votre chemin jusqu'à Adélaïde, la seizième et dernière course, en utilisant les meilleurs réglages de voiture "concoctés" pendant les essais, et la connaissance des différents circuits que vous aurez acquise. Si vous commencez une saison complète, la première piste apparaîtra sur l'écran. Si vous êtes au milieu d'une saison, la dernière piste apparaîtra et vous pourrez charger une saison sauvegardée et continuer la compétition.

### *Essais Libres*

Votre voiture apparaîtra dans le garage des Stands attendant que vous ajustiez les réglages, ou que vous courriez avec la combinaison que vous avez sur le circuit de votre choix. Vous avez un maximum de 120 minutes pour les essais libres. Vous avez toujours la possibilité de Quitter ou de Sauvegarder.

### *Essais de Qualification/Chronométrés*

Vous commencez dans les Stands et vous avez droit à une session d'essais de qualification chronométrés par course. Ceci peut durer pendant un maximum de 2 heures ou un minimum de 5 minutes. Vous pouvez choisir de rentrer aux Stands à n'importe quel moment si vous avez l'impression que vous avez fait un bon temps. Un Ecran Télémétrique sera placé dans votre cockpit, au-dessus du tableau de bord et vous pourrez contrôler les temps des autres pilotes. Si vous remarquez que les autres pilotes améliorent leurs temps par rapport au vôtre, vous avez la possibilité de ressortir (à condition qu'il vous reste assez de temps pour les essais).

Vous êtes limité à 4 jeux de pneus de qualification par session.

Vous pouvez accélérer le temps pour les autres pilotes en déplaçant le contrôleur vers l'avant et en le relâchant. Ceci permet d'activer/de désactiver la commande d'accélération du temps.

Vous pouvez abandonner le tour de qualification que vous êtes en train de faire en appuyant sur Q. Vous retournerez aux Stands. Esc (Escape) vous ramène au menu principal.

S'il vous arrive d'établir un record de tour dans une course ou session de qualification, l'ordinateur sauvegarde cette information sous le nom du pilote que vous avez choisi, à condition que vous utilisiez l'option "Save" lorsque vous quittez le jeu.

### *Essais d'avant course*

Vous avez la possibilité de vous échauffer avant la course, avec votre combinaison de course (carburant, ajustages). Cette session est limitée à 1 heure (ou en proportion d'1 heure). C'est la dernière chance qu'il vous est donné de savoir quel sera le comportement de votre voiture pendant la course. Faites attention, il peut y avoir beaucoup d'autres voitures sur le circuit.

### *La première course de la saison*

Lorsque vous vous êtes entraîné, que vous connaissez le circuit et que vous vous êtes qualifié pour une bonne position sur la grille de départ, vous serez inscrit à la course elle-même et vous vous retrouverez sur la grille de départ parmi les 25 autres voitures attendant le signal des feux Rouge et Vert. Lorsque vous aurez terminé la course, le Classement Final de la Course (Final Race Positions) apparaîtra, ainsi que le Classement des Pilotes dans le Championnat et le Classement des Constructeurs du Championnat.

### *Prochain circuit de la saison*

Si vous êtes au milieu du Championnat vous pouvez sauvegarder la saison ou bien continuer et passer au circuit suivant. Si vous avez achevé la dernière course de la saison vous verrez apparaître le tableau final des points.

### *Options de Jeu*

**Animations**
Vous pouvez choisir les animations que vous désirez voir apparaître sur l'écran lors de la simulation.

**All (Toutes), Victory (Victoire), None (Aucune).**

**Tours Multi-joueurs**
Spécifiez le nombre de tours par joueur lors d'une course en mode multi-joueurs.

## RETROSPECTIVE DE L'HISTOIRE DU CHAMPIONNAT

Avant de continuer une saison, vous pouvez étudier le tableau des points d'un Championnat sauvegardé.

### *Positions des pilotes dans le Championnat*

Etudiez ce qui s'est passé dans les courses précédentes, qui a gagné le plus de points et qui est le pilote le plus régulier.

### *Positions des constructeurs du Championnat*

Ce tableau récapitule les points accordés aux équipes et indique les constructeurs dominants.

# MODE MULTI-JOUEURS

En choisissant plus d'un pilote, vous pouvez appliquer le Mode Multi-Joueurs à n'importe quelle course.

Ce programme accorde un temps égal à chaque joueur. Par exemple, si deux joueurs veulent concourir dans une course de dix tours, chacun d'eux tape son nom dans le Menu de sélection du pilote ; l'ordinateur choisit alors un des joueurs pour piloter en premier et pilote l'autre voiture ainsi que les voitures restant sur la grille de départ.

Un "manager de programme" accordera un temps égal à chaque joueur et signalera le changement. Le voyant rouge à droite du volant clignotera pendant 15 secondes pour avertir le joueur du changement. Ensuite, un autre signal de 5 secondes sera donné avant que le second joueur puisse prendre le contrôle de sa voiture. Pendant cette période, vous pourrez interrompre et reprendre le jeu si le nouveau joueur veut voir un peu plus longtemps l'action récente de sa voiture.

Les joueurs peuvent contrôler le nombre de changements pendant la course, en spécifiant le nombre de tours par joueur dans le Menu Options de Jeu.

Souvenez-vous de prévoir assez de tours afin que chaque personne ait une bonne chance de piloter.

En mode de qualification, 35 joueurs peuvent prendre part à la course. Les changements s'effectuent lorsque les joueurs rentrent aux stands. La session se termine automatiquement lorsque la période accordée à cette session s'achève et que tous les joueurs ont utilisé le même nombre de pneus. Vous pouvez utiliser ESC pour quitter. Mais, souvenez-vous seulement les 26 plus rapides seront qualifiés - les joueurs se qualifieront toujours, de préférence aux voitures contrôlées par l'ordinateur.